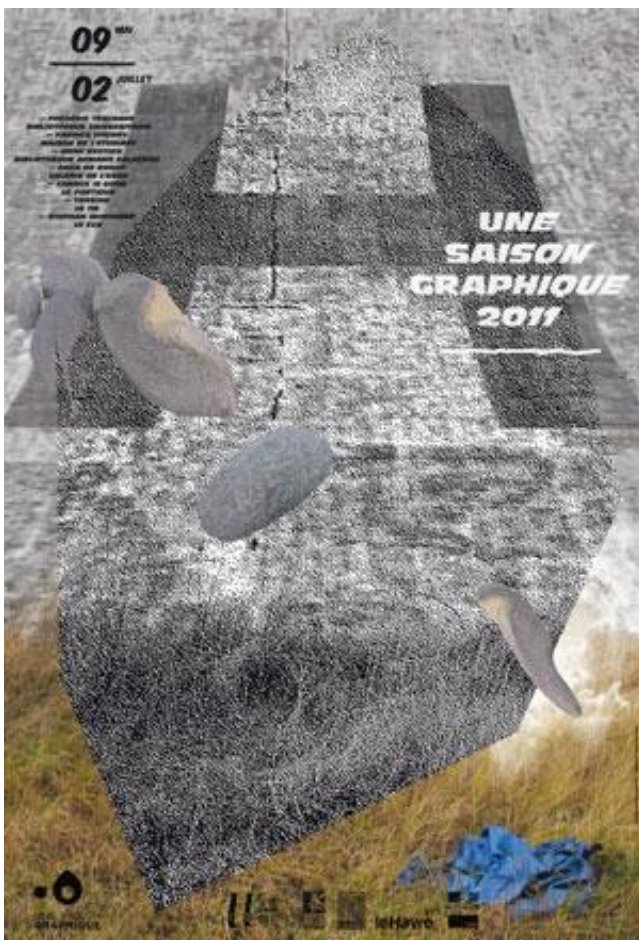




/// DOSSIER PÉDAGOGIQUE ///



H A V R E

Frédéric Teschner

Bibliothèque Universitaire Centrale



Terrain Dur
(Bike Polo Show)

Fabrice Houdry & Pierre Adrien Dracon

Maison de l'Etudiant



Une Saison Graphique / p. 3

Mémo « C'est quoi le Graphisme ? » / p. 4

Deux expositions sur le campus universitaire / p. 5

Venir avec votre classe / p. 6

Exposition *Terrain Dur (Bike Polo Show)* de Fabrice Houdry et Pierre Adrien Dracon/ p.7

Avec votre classe/ p.10

Exposition *H A V R E* de Frédéric Teschner / p. 12

Avec votre classe/ p.14

/// UNE SAISON GRAPHIQUE 11 /// AU HAVRE C'EST :

Du lundi 9 mai au samedi 2 juillet 2011.

Créée en 2008 à l'initiative de l'Ecole Supérieure d'Art du Havre, de la Bibliothèque Universitaire et de l'espace d'art contemporain Le Portique, /// Une Saison Graphique /// a l'ambition de valoriser la création graphique contemporaine souvent méconnue du grand public et d'offrir un temps et des lieux à l'exposition de leurs travaux.

De l'affiche à la sérigraphie, en passant par des installations scénographiées, l'édition et la typographie, le graphisme y dévoile sa diversité.

Pendant presque 2 mois, des conférences, des visites guidées, des rencontres, des ateliers et des concerts rythmeront l'évènement.

Pour cette 3^e édition, huit expositions présentent de multiples propositions témoignant de la richesse et de la vigueur du graphisme actuel. Frédéric Teschner à la bibliothèque universitaire (2), Fabrice Houdry à la Maison de l'Etudiant (3), Anne Bertier à la bibliothèque Armand Salacrou (4), Sara de Bondt à l'ESAH (5), le studio Change Is Good au Portique (6), Yassine au 116/ Lieu de Création (7), Stephan Muntaner dans la ville et à La Consigne/ Gare SNCF (8) et les Affiches Françaises du Festival de Graphisme de Chaumont au Carré du THV (1).



/// GRAPHISME, DESIGN GRAPHIQUE, ART GRAPHIQUE : MEMO

Graphisme, art graphique, design graphique : ces différentes appellations recouvrent la même réalité.

Art de concevoir des projets d'expressions visuelles à partir d'éléments graphiques tels que le signe, la lettre et le trait, le graphisme a joué un rôle majeur dans l'histoire de la culture visuelle du XXe siècle.

Né à l'orée du XXe siècle avec l'Art Nouveau, le design graphique se développe dans de nombreuses capitales comme Moscou, Amsterdam et Berlin, pris en charge par de nombreux mouvements artistiques comme De Stijl et le Bauhaus, le Futurisme et le Dadaïsme qui expérimentent le collage, le photomontage et de nouvelles typographies.

L'affiche a été l'un des premiers supports de la création graphique. L'apparition de nouvelles techniques, notamment grâce aux nouvelles technologies, permet un travail plus fin et précis de l'élément graphique et a révolutionné la mise en page et la diversité des supports.

Le graphisme est alors l'art qui associe des éléments. Ensemble ils créent un sens selon un contexte choisi par le graphiste. Moyen d'identification, d'informations et de promotion, le design graphique est devenu un métier et une discipline à part entière présent partout et parfois à notre insu. Comme l'a exprimé récemment le studio graphique néerlandais *Experimental Jetset*, le graphisme est l'art de transformer le langage en objet, et fait partie intégrante de notre quotidien : packaging, édition, spectacle, communication, signalétique, etc.

Pour aller plus loin :

Richard HOLLIS, *Le Graphisme de 1890 à nos jours*, Paris, Thames & Hudson, 2002, Collection L'univers de l'art, n°64.

Alain WEIL, *Le design graphique*, Paris, Gallimard, 2010, Collection Découvertes Gallimard – Arts, n°439.

/// DEUX EXPOSITIONS SUR LE CAMPUS UNIVERSITAIRE HAVRAIS

A la Bibliothèque Universitaire

Avec une architecture moderne et lumineuse, la **bibliothèque universitaire** centrale, inaugurée en 2006, offre aux près de 8000 étudiants et enseignants de l'université havraise un lieu d'études et de recherches essentiel ainsi qu'un formidable outil pour la réussite.

L'atrium de la BU accueille régulièrement des expositions notamment dans le cadre d'/// Une Saison Graphique /// mais également des conférences, des rencontres, des projections de films et des soirées grand public en écho à des manifestations universitaires tels que colloques ou journées d'études.

A la Maison de l'étudiant

Le service culturel de l'université du Havre dynamise la vie étudiante en proposant de nombreux services. Sa programmation offre une ouverture artistique et culturelle aux étudiants, enseignants et personnels du campus universitaire.

Chaque mois ont lieu un à deux « mardi du service culturel » : concerts, spectacle de théâtre, expositions animent de septembre à juin la galerie et la salle de spectacle Raymond Queneau de la Maison de l'Etudiant. Des ateliers artistiques et culturels sont proposés: danse, musique, photographie, théâtre, chant, il y en a pour tous les goûts. Le service culturel est par ailleurs un véritable soutien et promoteur des projets culturels des étudiants et des enseignants. Enfin, il est partenaire avec de nombreuses structures culturelles du Havre et de l'agglomération afin d'offrir aux étudiants de l'ULH des tarifs préférentiels.

L'Université du Havre accueille cette saison deux expositions très différentes, qui rendent comptent de deux approches possibles du design graphique contemporain.

Fabrice Houdry et Pierre-Adrien Dracon à la Maison de l'Etudiant.

50 rue Jean-Jacques Rousseau

76 600 Le Havre

Frédéric Teschner à la bibliothèque universitaire

25 rue Philippe Lebon

76 600 Le Havre

/// VENIR AVEC VOTRE CLASSE

Ces expositions peuvent convenir à un public jeune : classes de primaires, de collèges et de lycées.

Des visites guidées sont proposées aux classes les mardis, mercredis, jeudis et vendredis à partir du 16 mai jusqu'au 24 juin 2011.

Renseignements et inscriptions au :

- du mardi au vendredi : contact@unesaisongraphique.fr
- les samedis : 06 87 00 59 06

L'objectif est de présenter l'exposition et la démarche de l'artiste en sensibilisant le public à la création graphique et à sa place dans l'histoire de l'art.

Plusieurs possibilités :

- 1) Visite de « H A V R E » de Frédéric Teschner à la Bibliothèque Universitaire
- 2) Visite de « Terrain dur (Bike Polo Show) » de Fabrice Houdry et Pierre-Adrien Dracon à la Maison De l'Etudiant
- 3) Visite des deux expositions (permettant de comparer les deux approches graphiques différentes).

Un livret de questions-jeux est disponible à la fin de la visite pour les enseignants et professeurs qui souhaitent terminer par une note ludique.

Dans ce dossier, après chaque présentation d'exposition, vous trouverez des thématiques et des pistes pédagogiques vous permettant de préparer ou prolonger votre visite dans le cadre de votre enseignement.

- TERRAIN DUR (BIKE POLO SHOW) -

/// FABRICE HOUDRY : du sport à l'art



C'est avec le sport que Fabrice Houdry découvre le graphisme. Ce rouennais véliplanchiste de compétition fait ses débuts dans la discipline notamment en dessinant des visuels destinés à illustrer les planches et les vêtements des marques sponsors. Il découvre ainsi le graphisme, la création typographique et la technique de la sérigraphie. Fortement imprégné de la « culture skate », il cherche à maîtriser tout

le processus de création notamment celui des supports eux-mêmes et s'essaye à d'autres disciplines artistiques et culturelles telles que la peinture, l'illustration, l'édition et la librairie. Ses influences sont aussi diverses : le Bauhaus, l'art concret, le modernisme, le design épuré, l'imagerie du skate et du surf, le punk rock sans oublier le monde de l'enfance. Il offre un univers artistique simple, pur et clair. Avec des formes géométriques, des lignes et des personnages minimalistes, ses créations dégagent calme et quiétude complétés par une touche ludique. Ce style l'amène d'ailleurs à publier deux livres pour enfants : *Adam n'est jamais content* et *Le Yéti* aux éditions Thierry Magnier [Liens : www.yaralt.com]



/// PIERRE-ADRIEN DRACON : artisan sérigraphe



En 2005, Pierre-Adrien Dracon, étudiant en sérigraphie, effectue un stage au sein du label d'édition de Fabrice Houdry : Papa Design. La rencontre est déterminante. Pierre-Adrien Dracon découvre le graphisme et se passionne pour cet univers artistique riche au côté de Fabrice Houdry. En 2007, à l'occasion d'un nouveau stage dans un atelier de sérigraphie, ce surdoué de l'image redécouvre sa discipline de prédilection avec une

approche plus artisanale et artistique, moins industrielle. Il crée alors la maison d'édition de sérigraphie *Eugène & Pauline* dont il est actuellement le directeur artistique. [Lien : www.eugeneetpauline.com]

/// L'AVENTURE GUIDOLINE

La collaboration amicale de Fabrice Houdry et Pierre-Adrien Dracon ne s'arrête pas aux arts graphiques et à la sérigraphie. Tous les deux sont passionnés de pignon fixe et créent, avec un

autre ami, Simon Larchevêque, l'association *Guidoline* à Rouen. L'objectif est de promouvoir et développer la culture vélo dans la ville. En novembre 2010, un atelier est ouvert. Les adhérents de l'association peuvent s'y rendre librement et disposent du matériel nécessaire pour réparer leurs vélos. Le trio compose aussi l'équipe rouennaise de Bike-Polo, les broken-legs, et participe à de nombreuses compétitions en France et en Europe. [Lien : www.guidoline.com]

/// TERRAIN DUR (BIKE POLO SHOW)

Fabrice Houdry et Pierre-Adrien Dracon ont choisi de mettre à l'honneur lors de cette exposition un sport urbain émergent dérivé du vélo-polo qu'ils s'attachent à développer sur leur territoire et en France : le bike-polo.

Qu'est-ce que le bike-polo ?

Le bike-polo est la version urbaine du vélo-polo. Alors que ce dernier se joue sur herbe avec 4 à 5 joueurs par équipe (avec parfois un gardien de but), le bike-polo lui s'exerce sur un terrain dur, souvent du bitume, avec 3 joueurs par équipe (sans gardien de but). Ce sport s'est considérablement développé aux Etats Unis, particulièrement à Seattle, depuis les années 2000 et s'est rapidement étendu en Europe.

Pour jouer, il faut être muni d'un vélo (le mieux un pignon fixe ou autrement dit *fixed gear* : vélo sans frein, sans roue libre et sans vitesse qui permet de pédaler en avant et en arrière), d'un maillet (fait main), d'une petite balle (souvent de street -hockey) et de quatre cônes oranges pour délimiter les buts des deux équipes. Les matchs durent 10 à 12 minutes ou se terminent après 5 buts marqués par une des équipes.



Ils débutent lorsque les deux équipes sont disposées derrière leur ligne de but, que la balle est au centre du terrain et que l'arbitre a prononcé : « 3.2.1 Go ! » depuis la ligne de touche.

Quelques notions du vocabulaire propre au bike-polo :

Les Spoke-cards: collectionnées par les joueurs de bike polo, les spokes cards sont des flyers plastifiés conçus pour promouvoir la compétition sportive. Elles sont accrochées au rayon de la roue arrière du vélo.

Le Freewheel: le roue-libre

Un ball joint: il s'agit d'une technique de jeu. Le joueur plaque la balle au sol.

Un lob : Il s'agit d'une passe de la balle en l'air.

La cover : La plupart des roues avant des joueurs sont habillées d'une protection pour ne pas abimer les rayons de la roue. Elle permet d'être l'occasion de laisser place à la créativité des participants.

Un scoop : le joueur bloque la balle dans le maillet.

L'exposition

« Cette pratique urbaine, cousine de la scène du Pignon fixe, s'est vite constituée une imagerie forte. Graphistes, illustrateurs, photographes, vidéastes... souvent joueurs eux-mêmes, se sont emparés de la diversité des équipements et des supports de ce sport pour les investir et les personnaliser. Comme beaucoup l'ont connu dans l'univers du skateboard, ce nouveau sport urbain offre la même capacité de créations et de libertés esthétiques. Cette exposition rassemblera une grande représentation de ce que le Bike-polo a suscité comme productions et créations graphiques. »

Fabrice Houdry

Le Bike-Polo ne se résume donc pas au maniement du maillet, du vélo et de la balle. Il est aussi pour les joueurs un moyen de développer un univers graphique souvent directement inspiré par l'équipement utilisé (vélo, maillets, casques, etc.) et faisant référence à l'histoire du design graphique. De l'affiche au spoke card de l'évènement, du nom et logo de l'équipe au style des vêtements de compétition et des vélos, tout est permis et soigneusement pensé. Le « do it yourself » (= fais le toi-même) est de rigueur, influencé par les cultures urbaines et sport de glisse proches (comme le skate et le BMX par exemple).

L'exposition propose alors un florilège de la création graphique et artistique issue de ce sport de rue. Elle est l'occasion d'appréhender la multiplicité des supports de la création graphique et son omniprésence dans notre quotidien (publicité, médias, mode, édition, espace urbain, etc.)



/// AVEC VOTRE CLASSE

Avant ou après la visite, des thématiques peuvent être abordées en classe autour de cours, d'exposés ou d'ateliers :

➤ **Le bike-polo et les sports de glisse**

Le bike-polo peut être considéré comme un sport de glisse, tout comme le skateboard, le roller, le vélo, le BMX, le street-surfing ou encore le surf, la planche à voile et même le ski, le bobsleigh et la luge. Que ce soit sur le bitume, la mer, ou la neige, les sports de glisse sont nombreux et en vogue. Ils connotent un état d'esprit transversal. Tous sont synonymes de liberté, d'évasion, d'adrénaline, de compréhension du corps, de dépassement de soi et de fusion avec son environnement. Ces sports entretiennent des liens étroits avec la création graphique notamment dans la confection des équipements et du prêt-à-porter sportif.

Pistes pédagogiques :

- *Présentation par les élèves des sports de glisses (recherches individuelles, collecte d'informations et synthèse avec son groupe et présentation à l'oral devant l'ensemble de la classe) ; découverte de l'état d'esprit sportif des sports de glisse (différent de celui des sports collectifs mais qui provoquent aussi une cohésion et un esprit de groupe plutôt de l'ordre de la communauté et de la solidarité)*
- *Initiation à certains de ces sports dans le cadre de la pratique sportive en primaire et des cours d'EPS au collège et au lycée. (L'exposition permet d'ailleurs de s'initier au bike-polo. Un tournoi de bike-polo est organisé dimanche 12 juin 14h sur le parking du Champs de Foire).*

Quelques liens utiles : www.guidoline.com

Quelques ouvrages utiles :

- *A.EDWARDS et M.LEONARD, Fixed, Global Fixed-Gear Bike Culture, 2010, Laurence King Publishing.*
- *R.Klanten et S.Ehman, Velo Bicycle Culture and Art Design, Gestalten ed.*

➤ **Les cultures urbaines**

Sport de rue, le bike-polo s'inscrit dans une tendance des cultures urbaines. Les disciplines sont variées : danses, genres musicaux (rap, slam, hip-hop, human beat box), sports de rue (roller, skate, BMX, basket de rue, foot de rue, golf de rue...), urban photo, graffiti, etc. Les cultures urbaines viennent de la rue. Elles sont un moyen pour les jeunes de s'exprimer.

Pistes pédagogiques :

- *Présentation par les élèves de ces cultures urbaines (recherches individuelles, collecte d'informations et synthèse avec son groupe et présentation à l'oral devant l'ensemble de la classe).*
- *Ateliers d'écritures (rédaction d'un rap ou d'un slam, trouver des noms de groupes ou d'équipes originaux comme ceux des joueurs de bike-polo par exemple) ou des ateliers artistiques (photo, graffs, tag à partir d'une thématique donnée).*
- *Atelier de création d'un logo pour l'identité visuelle de la classe ou d'un groupe quelconque.*

Quelques liens utiles : www.art2rue.com; www.graffiti.org;
www.passeursdeculture.fr ; www.wip-villette.com

➤ **Faire d'un objet du quotidien une œuvre d'art**

Des objets du quotidien peuvent faire l'objet d'une transformation artistique ou devenir l'objet central d'une composition artistique. L'histoire de l'art en est témoin. Au XXe siècle, de nombreux artistes ont travaillé sur cette thématique : Magritte et sa toile *Ceci n'est pas une pipe* ou encore Marcel Duchamp et son premier ready-made *L'urinoir*. Mais c'est surtout la personnalisation des objets et le phénomène du Do It Yourself, qui favorisent le développement de l'embellissement des objets du quotidien.

Pistes pédagogiques :

- *Atelier de personnalisation de vélo. L'enfant devient un « scraper bike » et transforme son vélo en « super vélo », personnalise son équipement comme le casque, mais peut aussi imaginer les motifs.*
- *Atelier de « Do it Yourself » (créer un objet à partir de divers matériaux).*

- H A V R E -

/// FREDERIC TESCHNER : le graphisme contemporain

Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 1997, Frédéric Teschner commence sa carrière en travaillant avec Pierre Di Scullo puis Pierre Bernard au sein de l'atelier de création graphique.

Devenu indépendant dès 2002, il a développé des collaborations très larges, avec des architectes, des designers, de jeunes chorégraphes et des galeries mais également pour des institutions culturelles comme le théâtre de Gennevilliers ou le Centre d'art contemporain de la ville de Chelles. Depuis 2003, il a également conçu les identités visuelles de différentes expositions pour le Centre Pompidou, le Mémorial de la Shoah à Paris, le musée d'art contemporain du Val de Marne à Ivry-sur-Seine, le musée d'art moderne de la ville de Paris ou la manifestation « La force de l'art 02 ». Il réalise de nombreuses commandes pour des centres d'arts ou des institutions du ministère de la Culture et de la Communication. Il a aussi enseigné le design graphique à l'école supérieure des arts décoratifs d'Amiens jusqu'en 2010 et enseigne actuellement à la Haute Ecole d'Art et du Design (HEAD) de Genève.

Au travers de ses multiples collaborations, Frédéric Teschner développe un travail particulier autour du dessin, du signe, de la typographie dans un contexte où les nouvelles technologies, notamment internet, transforment les valeurs du document et de l'image et définissent de nouvelles normes esthétiques et de nouveaux moyens de reproductions. [Lien : www.fredericteschner.com]



/// HAVRE

L'exposition

Le graphiste présente pour cette exposition un travail graphique autour des perceptions et des notes visuelles personnelles glanées dans la ville du Havre lors d'un court séjour en janvier 2011, travail mis en scène au sein de l'espace de l'Atrium par Pierre-Jorge Gonzalez, Judith Haase/ Atelier Architecture & Scenography.

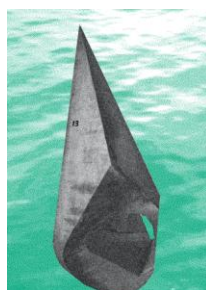
A partir d'une collection d'images et de signes prélevés dans la ville lors de balades et de déambulations et d'un travail complémentaire sur Google Earth, Frédéric Teschner propose 5 affiches basées sur l'impressionnant mur coupe-vent situé sur les quais des Docks du Havre.



Peu connu des havrais, il s'agit d'un gigantesque mur bâti en 1946 sur le quai Johannes Couvert afin de protéger des coups de vents violents les paquebots transatlantiques amarrés. Les cinq lettres de « Havre » y sont inscrites et constituent les images de base des affiches de l'artiste.

Ces cinq images reconstituant le mot « havre » renvoient ainsi à la définition initiale et aux notions d'abri et de refuge qui constitue l'élément central et symbolique de l'exposition. Un livret touristique proposant un regard singulier sur la ville complète ses affiches. D'autres éléments havrais y sont présentés et illustrés par un texte fictionnel d'Etienne Bernard, critique d'art et ancien délégué général du Festival de Graphisme de Chaumont.

D'autres affiches réalisées par le graphiste (productions personnelles ou commandes) seront également exposées offrant ainsi un aperçu large sur son oeuvre. Ces travaux permettront de découvrir la technicité du graphisme par le traitement de l'image : isoler, valoriser, assembler des éléments graphiques et visuels pour donner un sens, saisi différemment par chacun de nous.



/// AVEC VOTRE CLASSE

Comme pour l'exposition *Terrain Dur (Bike Polo Show)*, l'exposition *H A V R E* permet d'aborder avant ou après la visite des thématiques à explorer en classe.

- L'art de l'affiche

L'affiche est l'un des supports de création des arts graphiques. Elle doit présenter, promouvoir et transmettre un message par l'image et les mots. A la fin du XIXe siècle, des artistes comme Jules Chéret ou Alphonse Mucha développent l'art de l'affiche grâce à l'avènement de la lithographie en couleur. Les techniques d'impressions se sont multipliées et modernisées. L'affiche a trouvé une place prépondérante dans une société en permanente évolution culturelle, sociale et économique et dans laquelle la publicité et les stratégies de communication se sont imposées.

Pistes pédagogiques :

- *Histoire de l'affiche et son évolution esthétique.*
- *Atelier de création d'une affiche annonçant un événement ou faisant la publicité d'un produit (Etude de la dimension esthétique et intellectuelle de la réalisation d'une affiche (quel(s) message(s) ? Avec quel(s) mot(s) ? A quel(s) endroit(s) sur l'affiche ? Avec une illustration ?).*

Quelques liens utiles : www.histoiredelart.net ; www.lesartsdecoratifs.fr.

- La sérigraphie

La sérigraphie est une technique d'impression très utilisée dans le domaine des arts visuels. Les graphistes apprécient les multiples possibilités de travail permises. Idéale pour les impressions de grands formats, comme les affiches par exemple, elle garantit une couleur intense et durable dans le temps. L'impression de l'affiche se fait couche par couche permettant des effets de surimpressions, de matières et de tramages visibles à l'œil nu et au touché.

Pistes pédagogiques :

- *Etude de la technique et de ses possibilités artistiques. (Lors de la visite, les élèves pourront appréhender directement les possibilités techniques en observant sur plusieurs affiches différents motifs, tramages et voir que les éléments d'une affiche sont perçus différemment en fonction de leurs positions).*

- Le collage

Le collage est une technique de création artistique qui consiste à assembler des éléments extraits de journaux, papier peint, documents quelconques, objets divers. Un nouveau support est créé, un nouveau sens aussi. Initié par Pablo Picasso et Georges Braque à l'aube du cubisme, de nombreux artistes de l'art moderne (surréalisme, dadaïsme) ont aussi adopté cette technique laissant libre cours à l'imagination et à l'expression de l'inconscient.

Pistes pédagogiques :

- *Histoire et pratiques du collage dans l'histoire de l'art et notamment l'art moderne*
- *Atelier collage à partir d'éléments donnés, collectés dans le cadre d'une promenade ou d'un reportage photo, ou glanés dans des publications courantes à partir d'une thématique précise.*

Quelques liens utiles : www.artducollage.com ; www.art-pjm.com.

- La mémoire d'une ville

Une ville a une histoire et une mémoire. La perception de la ville dépend de chacun. Quelles images nous viennent à l'esprit quand nous pensons à notre ville ?

Pistes pédagogiques :

- *Initier un travail sur la mémoire du Havre : demander à chaque élève l'élément caractéristique de la ville et envisager la création d'une affiche (ou d'un autre support) sur lesquelles sont repris ces éléments.*
- *Traitement de la problématique : « Le Havre : une ville détruite et reconstruite : quelles traces aujourd'hui ? ».*
- *Archiver ses souvenirs : demander à chaque élève de constituer une boîte dans laquelle il placera des éléments constitutifs de son univers, de ses goûts, de ses souvenirs.*
- *Explorer sa ville avec Google Earth : préparer un parcours visuel avec sa classe et leur faire redécouvrir la ville et sa représentation à travers l'écran via l'utilisation du logiciel d'exploration 3-D de Google aboutissant à une collecte de copie d'écrans sur une thématique ou des lieux prédéfinis.*